

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan. Kedua belah pihak berperan secara aktif dalam suatu kerangka kerja dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang dapat dimengerti keduanya. Pembelajaran yang baik bukan sekedar memberikan materi (*transfer of knowledge*), melainkan menstimulasi dan membangun makna dari apa yang dipelajari peserta didik. Salah satu tujuan dari proses pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku baik aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik. Perubahan-perubahan yang terjadi terhadap ketiga aspek tersebut dinamakan hasil atau prestasi belajar. Prestasi belajar dijadikan tolak ukur penguasaan akademik peserta didik. Semakin baik penguasaan akademik peserta didik, maka prestasi yang diperolehpun akan semakin baik pula (Aryani,2009).

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran berjalan begitu cepat, sehingga terkadang tidak sebanding dengan percepatan ketersediaan sumber daya manusia yang mumpuni untuk mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan tentunya harus lebih aktif dalam merespon berbagai perkembangan tersebut dengan melakukan inovasi dalam bidang tersebut. Hal ini tidak segera dipikirkan, maka tentunya pendidikan suatu bangsa akan terus tertinggal dan ditinggalkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang di zaman globalisasi seperti sekarang ini. Pembelajaran yang inovatif yang akan membawa perubahan belajar bagi peserta didik dan kegiatan belajar mengajar perlu dirancang khusus agar menjadi lebih menarik dan lebih baik bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien, pengembangan teknologi pembelajaran harus sesuai dengan ranah atau kawasan yang tepat. Kawasan atau ranah teknologi pembelajaran adalah pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan

pengembangan ini meliputi: (1) teknologi cetak/visual; (2) teknologi audiovisual; (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) multimedia (Seels dan Richey dalam Warsita, 2008).

Menurut Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah (2015), bencana secara umum disebabkan oleh faktor kejadian alam (*natural disaster*) maupun oleh ulah manusia (*manmade disaster*). Bencana alam terdiri dari gempa bumi, letusan gunung api, tsunami, tanah longsor, banjir, dan kekeringan. Bencana non alam terdiri dari kegagalan teknologi, epidemi atau wabah, konflik sosial atau kerusakan sosial, dan teror. Bencana alam salah satunya adalah gempa bumi. Menurut Rahardja (2011), menyatakan bahwa gempa bumi terjadi adalah getaran atau guncangan yang terjadi dan dirasakan di permukaan bumi yang berasal dari dalam struktur bumi. Pergeseran tersebut terjadi sebagai akibat adanya peristiwa pelepasan energi gelombang seismik secara tiba-tiba yang diakibatkan atas adanya gelombang deformasi lempeng tektonik yang terjadi pada kerak bumi. Pengertian gempa bumi menurut Wikipedia dalam Rahardja (2011) adalah getaran yang terjadi di permukaan bumi yang selalu bergerak dinamis. Gempa bumi terjadi apabila tekanan yang terjadi karena pergerakan tersebut sudah terlalu besar untuk ditahan.

Beberapa wilayah di Jawa Tengah termasuk Kota Surakarta merasakan gempa yang terjadi pada jumat, 30 Juni 2017 pukul 10.58 WIB, sebesar 3,1 SR. Sejumlah warga sempat panik karena masih trauma akibat gempa tektonik pada tahun 2006 (Solopos.com) sehingga perlu adanya evaluasi kesiapsiagaan di beberapa wilayah di Kota Surakarta dan di beberapa sekolah. Materi gempa bumi harus diberikan di seluruh sekolah di Kota Surakarta untuk melatih siswa menghadapi bencana yang sewaktu-waktu datang secara tidak terduga. Siswa diharapkan mampu mengatasi situasi tersebut baik pada saat terjadi maupun sesudah terjadi bencana.

Materi gempa bumi sulit dipahami siswa jika bahan ajar yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta proses pembelajaran IPS di kelas sangat didominasi oleh guru yang menjelaskan materi dengan menggunakan

metode ceramah. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Siswa tidak menunjukkan aktivitas yang berarti saat pembelajaran sehingga tidak ada interaksi antara guru dengan siswa ataupun antar siswa yang satu dengan siswa lainnya. Pembelajaran IPS menjadi kurang efisien, menyebabkan minat belajar siswa menurun. Selain itu sumber belajar yang digunakan juga terbatas hanya menggunakan buku teks yang ada di sekolah. Hal ini membuat proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga perlu dilakukan adanya pengembangan bahan ajar. Sebenarnya media pembelajaran IPS sangat beragam, salah satu diantaranya yaitu *booklet*. Struktur isi *booklet* menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja penyajian isinya jauh lebih singkat dari pada buku. Peranan *booklet* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif untuk dikembangkan guna untuk menambah dan mengembangkan referensi yang sudah ada, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gempa bumi. Menurut Imtihana dkk dalam Rahayu dkk (2017) *Booklet* merupakan suatu sumber belajar dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian tentang “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET* DALAM MATERI GEMPABUMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH SURAKARTA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi siswa, sebagai berikut.

1. Materi gempa bumi harus diberikan di seluruh sekolah di Kota Surakarta untuk melatih siswa menghadapi bencana yang sewaktu-waktu datang secara tidak terduga.
2. Buku yang sering digunakan siswa dan guru untuk pembelajaran IPS hanya berupa buku teks yang tersedia di sekolah.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah kurang efisien, menyebabkan minat belajar siswa menurun.

4. Belum adanya media pembelajaran yang efektif untuk penyampaian materi bencana gempabumi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dikemukakan, terdapat batasan masalah dalam penelitian ini yaitu penelitian ini ditekankan pada pengembangan media pembelajaran *booklet* pada materi bencana gempabumi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *booklet* pada materi bencana gempabumi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *booklet* pada materi bencana gempabumi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Bersadarkan permasalahan yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *booklet* pada materi bencana gempabumi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *booklet* pada materi bencana gempabumi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu terkait dengan:

- a) Pengembangan *booklet* yang dapat digunakan untuk penyampaian materi kebencanaan secara terstruktur.
- b) Memberikan alternatif dalam pemilihan media yang sesuai dengan kondisi siswa dan fasilitas sekolah pembelajaran yaitu dengan menggunakan *booklet*.

2. Secara Praktisi penelitian ini memberikan sumbangan manfaat berikut.

- a) Bagi peneliti,
 - 1) Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pemberian materi bencana gempabumi dengan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.
 - 2) Dapat memperoleh pengalaman tentang pembuatan media alternatif yang dapat menambah pengetahuan pencegahan bencana gempabumi.
- b) Bagi guru dan sekolah,
 - 1) Dapat bermanfaat sebagai referensi dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media ajar.
 - 2) Dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru dalam mengembangkan media ajar untuk siswa.
- c) Bagi siswa, terutama sebagai subjek peneliti, diharapkan
 - 1) Dapat memahami materi gempabumi sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.
 - 2) Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.
- d) Bagi pembaca atau peneliti selanjutnya,
 - 1) Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi.
 - 2) Dapat dijadikan perbaikan yang lebih sempurna kepada peneliti selanjutnya.